

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A., & Felicia, P. (2015). Gameplay Engagement and Learning in Game-Based Learning: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 85.
<https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Ainia, D. K. (2024). Peran Etika Digital dalam Upaya Penguatan Pendidikan Karakter di Era Digital. *PAKAR Pendidikan*, 22(2), 127–135. <https://doi.org/10.24036/pakar.v22i2.528>
- Aisyah, N. N., & Fitriatin, N. (2025). Krisis Moral dan Etika di Kalangan Generasi Muda Indonesia dalam Perspektif Profesi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 329–337. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.908>
- Andrianto, A., & Chalik, C. (2021). Perancangan Pembatas Interaksi sebagai Penunjang Kegiatan Bertransaksi di Kasir pada Masa New Normal. *Wacana Cipta Ruang*, 7(1). DOI:10.34010/wcr.v7i1.4734
- Arikunto, S. (1992). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
<https://books.google.co.id/books?id=aO5BAQAACAAJ>
- Arlianda, R. R., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). PERANCANGAN TAS MRE BRAND ELEVEN OUTDOOR SEBAGAI PENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN GUNUNG. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Ashby, M. F., & Johnson, K. (2009). *Materials and Design: The Art and Science of Material Selection in Product Design*. Butterworth-Heinemann. <https://books.google.co.id/books?id=3TX60n7-9GsC>
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Personality for different designers: Temukan gaya, ciptakan karya*. Yogyakarta: Deepublish Digital.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1).
<https://doi.org/10.51817/viral.v2i1.38>
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. *Personality For Different Designers: Temukan Gaya, Ciptakan Karya*. Deepublish.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik, C. (2024). *Eksperimen desain: Strategi inovatif dalam penelitian dan pengembangan produk*. Tel-U Press.
- Atamtajani, Asep Sufyan Muhakik, Chris Chalik, and Agung Afrianto. "Strategi desain dalam revitalisasi kebun binatang bandung: optimalisasi ruang dan fasilitas publik." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 9.3 (2025): 1740-1755.
- Atamtajani, A. S. M., & Chalik (2025). Brand Innovation and Product Design: The "Kamu Hidup Kami Hidup" Campaign by Eleven Outdoor. *ViRAL Journal*, 2(1), 17-33.
- Aurumajeda, T., Nurhidayat, M., Muallimah, H., Studi, P., Komunikasi Visual, D., & Produk, D. (2021). PENGENALAN BOARD GAME “HOOTANIA” DALAM MENINGKATKAN BELAJAR MEMBACA UNTUK ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI IGTK KECAMATAN

NGAMPRAH KAB BANDUNG BARAT. In *Jl. Soekarno Hatta* (Vol. 1, Issue 2).

- Aurumajeda, T., & Nurhidayat, M. (2022). APLIKASI PRODUK BOARD GAME “HOOTANIA” SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA PADA ANAK. *Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 04. www.perpusnas.go.id
- Azhar, H., Silviana Putri, A., Ayu Wiwid Sintowoko, D., Fitriana Bahri, N., & Nurhidayat, M. (2023). *MAINAN EDUKATIF MONTESSORI AREA SENI DAN BUDAYA UNTUK YAYASAN GRIYA SODAQO INDONESIA*. 6.
- Azzard, J. M. D., Azhar, H., & Chalik, C. (2023). PERANCANGAN KEMASAN SAYURAN SUSTAINABLE UNTUK MENINGKATKAN NILAI JUAL BELI PRODUK PERTANIAN Studi Kasus Desa Candikuning, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. *eProceedings of Art & Design*, 10(1).
- Berk, L. E. (2022). *Development Through the Lifespan*. Sage Publications. <https://books.google.co.id/books?id=pj4uzwEACAAJ>
- Birrulwalidaini, M., Chalik, C., & Herlambang, Y. (2024). PERANCANGAN TAS CARRIER ELEVEN OUTDOOR MOWA DENGAN FITUR SOLAR PANEL DAN RECHARGEABLE BATTERY UNTUK MENUNJANG AKTIVITAS PENDAKIAN. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins. <https://books.google.co.id/books?id=x7PjWyVUoVAC>
- Chalik, C., & Andrianto, A. (2022). Analisis Warna pada Interior Internet Cafe Fusion Rise. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., Andrianto, & Atamtajani, A. S. M. (2023). Descriptive analysis of graphic layout in interior design catalog. In D. A. W. Sintowoko, I. R. Hanif, A. G. Taufiq, & W. Wahab (Eds.), *Sustainable development in creative industries: Embracing digital culture for humanities* (pp. 164–169). Routledge. <https://doi.org/10.1201/9781003372486-31>
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2022). Designing Multi-functional Quran Stands (to Support Recitation Activity) for the Students in Islamic Boarding Schools: Case Study of Al-Kholili Islamic Boarding School, Bandung District. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Eksperimen Desain: Strategi Inovatif dalam Penelitian dan Pengembangan Produk. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Cahyani, I. (2024). Perancangan Board Game Knowledge Dash sebagai Media Pendukung Program Literasi dan Numerasi Sekolah Dasar. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 149–161.
- Chalik, C., & Mukti, K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Chalik, C., & Setiawan, A. F. (2021). Rhinoceros Software as a Digital Modeling Development of 3D Products: Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University. *BALONG: Jurnal Desain Produk*, 3(1). DOI:10.25134/balong.v3i1.5474

- Chalik Chris, Atamtajani Asm, & Andrianto. (2024). *Main Mainan Pemainan Teori dan Praktik* (1st ed., Vol. 1). Tel-U Press.
- Cheong, K. Y., Aw, K., Karimov, K. S., Zhao, F., Mahroof-Tahir, M., & Schreiner, R. (2014). Advances in smart materials and applications. In *Advances in Materials Science and Engineering* (Vol. 2014). Hindawi Publishing Corporation. <https://doi.org/10.1155/2014/517342>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE. <https://books.google.co.id/books?id=b9tFzwEACAAJ>
- Fadhilah, A. N., Guru, P., Atfhal, R., & Agama, F. (2021). *PENDIDIKAN TATA KRAMA UNTUK ANAK USIA DINI*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
- Fitriana, D. A., & Windiarti, R. (2020). The Influence of Educational Games Tools on Students' Cognitive Ability in Geometry of Students Group A. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 9(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/belia.v9i1.28374>
- Gibson, R. F. (2016). *Principles of Composite Material Mechanics*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=i3CmCwAAQBAJ>
- Gunawan, I. (2024). *Pendidikan Karakter: Tantangan dan Solusi di Era Digital*.
- Harahap, A. S., Nabila, S., Sahyati, D., Tindaon, M., & Batubara, A. (2024). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Etika Remaja Di Era Digital. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 1(2), 9. <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.19>
- Hassinger-Das, B., Toub, T. S., Zosh, J. M., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learning / Más que diversión: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje lúdico. *Infancia y Aprendizaje*, 40(2), 191–218. <https://doi.org/10.1080/02103702.2017.1292684>
- Lickona, T. (1992). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam. <https://books.google.co.id/books?id=Cx0nJf7KZAcC>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. https://books.google.co.id/books?id=ymJ9o-w_6WEC
- Mukti, I. K. (2024). Perancangan Rak Buku Modular Sekolah Dasar dengan Metode User-Centered Design (UCD). *Waca Cipta Ruang*, 10(2), 129-138.
- Ningtyas, S. I. (2023). PENGGUNAAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH BERPIKIR KREATIF SISWA. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Nurhidayat, A., Putri, S. A., & Nurhidayat, M. (2023). *PERANCANGAN ULANG UI/UX PLATFORM KONFERENSI VIDEO B2C (STUDI KASUS UMEETME.ID MILIK PT TELKOM INDONESIA)* (Vol. 10, Issue 1).
- Nurhidayat, M., & Aurumajeda, T. (2017). Analisis permainan tradisional dakon dalam melatih konsep berhitung dasar di taman kanak kanak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 11(1),

2025. <https://doi.org/10.29100/jp2m.vxix.xxxx>

- Oktavia, E. A., Chalik, C., & Putri, S. A. (2024). Perancangan Beauty Case Carmella untuk MUA yang Bekerja di Luar Studio. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2022). Perancangan tas kertas ramah lingkungan Rumah Makan Pecel Lele Metro Kota Bandung dengan menggunakan kertas benih daur ulang. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 9(3), 291–298. <https://doi.org/10.26858/tanra.v9i3.38380SciSpace+2>
- Papalia, D., & Feldman, R. (2011). *Experience Human Development*. McGraw-Hill Education. <https://books.google.co.id/books?id=NadcYgEACAAJ>
- Parekh, P., Gee, E., Tran, K., Aguilera, E., Pérez Cortés, L. E., Kessner, T., & Siyahhan, S. (2021). Board game design: an educational tool for understanding environmental issues. *International Journal of Science Education*, 43(13), 2148–2168. <https://doi.org/10.1080/09500693.2021.1956701>
- Prima, J., Chalik, C., & Setiawan, A. F. (2024). Perancangan Cantigi Backpack Kid Adventure sebagai Sarana Pendukung Aktivitas Camping Kepramukaan Sekolah Dasar: Studi Kasus SD Pandu Bandung. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Purba, R. A., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Perancangan Kemasan Madu Trigona Pokdarwis O2 Berbahan Dasar Bambu di Desa Wisata Sijambur, Kabupaten Samosir. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Putra, Putu Raka Setya, and Chris Chalik. "Analisis Identitas Visual Kembara Angkasa Sebagai Livery Spesial Ulang Tahun ke 74 Maskapai Garuda Indonesia." *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 6.02 (2024): 89-99.
- Putra, P. R. S., & Chalik, C. (2024). Analisis identitas visual *Kembara Angkasa* sebagai livery spesial ulang tahun ke-74 maskapai Garuda Indonesia. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 89–99. <https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1381>
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A., & Purnomo, H. (2024). *METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-R-D*.
- Ramawisari, I., Bahri, N. F., & Chalik, C. (2023). Analisis Pengaruh Poster Ergonomi Kerja Terhadap Manajemen Kinerja Pegawai Londri Cuci Kiloan. *Journal of Scientech Research and Development*, 5(2), 592-605.
- Revalina, A., Moeis, I., & Indrawadi, J. (2023). Degradasi Moral Siswa-Siswi Dalam Penerapan Nilai Pancasila Ditinjau Dari Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(1). <https://doi.org/10.21067/jmk.v8i1.8278>
- Safruddin, J. M., Pambudi, T. S., & Chalik, C. (2024). Perancangan Mechanical Keyboard Modular Berdasarkan Kebutuhan Pengguna dengan Metode User-Centered Design. Dalam Proceedings of Art & Design.
- Santrock, J. W. (2007). *Adolescence*. McGraw-Hill. <https://books.google.co.id/books?id=tGMyMAEACAAJ>

- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2020). Rhinoceros software as a digital modeling development of 3D products: Case study: Students' digital model design of Product Design Department Telkom University. *Balong International Journal of Design*, 3(1), 1–10.
<https://doi.org/10.25134/balong.v3i1.5474>
- Setiawan, A. F., & Chalik, C. (2020). RHINOCEROS SOFTWARE AS A DIGITAL MODELING DEVELOPMENT OF 3D PRODUCTS Case Study: Students' Digital Model Design of Product Design Department Telkom University. *Balong International Journal of Design*, 3(1).
- Setiowati, D., Wiratri, ;, Nada, A. ;, & Romli, A. (2023). *Pengaruh Komunikasi Pemasaran Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada Toko Ritel Melalui Program Sampoerna Retail Community*.
<https://www.src.id/>
- Smith, W. F., & Hashemi, J. (2011). *Foundations of Materials Science and Engineering*. McGraw-Hill.
<https://books.google.co.id/books?id=2pVbSAAACAAJ>
- Sudaryat, Y., & Chalik, C. (2022). Analisis Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi dalam Serial Netflix, Love, Death and Robots Volume 3 Episode 5: Kill Team Kill. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). Perancangan Recite: The Board Game sebagai Produk Pengaktifan Merek untuk Video Game Recite. Dalam *Proceedings of Art & Design*.
- Sudrajat, G. G., Chalik, C., & Atamtajani, A. S. M. (2024). PERANCANGAN RECITE: THE BOARD GAME SEBAGAI PRODUK PENGAKTIFAN MEREK UNTUK VIDEO GAME RECITE. *eProceedings of Art & Design*, 11(1).
- Swandhani, A. R., Azis, A. C. K., & Chalik, C. (2024). Analisis desain citra pada produk kemasan Indomie menggunakan metode semiotika. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 74–80.
<https://doi.org/10.32664/mavis.v6i02.1314>
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
<https://books.google.co.id/books?id=UM-xyczrZuQC>
- Wahyamaya, G., Areta, M. H., Uqaffi, Z., Putri, S. A., & Chalik, C. (2024). Pengembangan Konsep PR Package Bakpia Kukus Khas Yogyakarta. Dalam *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*.